

【書類名】

明

【発明の名称】 CMオートスコアラー

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ボウリング場において、投球結果とスコアを表示するためのモニター画面に、投球者の投球結果に応じて、企業等が提供する宣伝広告を兼ね備えたエキサイターを表示するCMオートスコアラー。

【請求項2】 ボウリング場において、投球結果とスコアを表示するためのモニター画面に、投球者の投球結果に応じて、企業等が提供する宣伝広告を兼ね備えたエキサイターを表示し、その表示回数、表示種類、表示フレームに応じて一定基準を超えたかどうかを自動的に判定し表示するCMオートスコアラー。

【請求項3】 ボウリング場において、投球結果やスコアを表示するためのモニター画面に、投球者の投球結果に応じて、アニメーションではない実在人物の録画映像並びに音声によるエキサイターを表示するCMオートスコアラー。

【請求項4】 ボウリング場において、投球結果とスコアを表示するためのモニター画面に、投球者の投球結果に応じて、アニメーションではない実在人物の録画映像並びに音声によるエキサイターを表示し、その表示回数、表示種類、表示フレームに応じて一定基準を超えたかどうかを自動的に判定し表示するCMオートスコアラー。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、ボウリング場においてボウリングをする際、モニター画面上に投球結果の表示と同時に企業等の広告宣伝及び販売促進をおこなうための、アニメーションではない実在人物の録画映像並びに音声によるエキサイターを表示し、競技終了後に表示回数、種類、表示フレーム、により一定の基準を超えたかどうかを判定するCMオートスコアラーに関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、ボウリング場における各レーン毎に、投球後の投球結果を検出する投球

結果検出手段を持ち、　　ーンのコンソールと、コンソール　　続しデータ通信を行うホストコンピューターとを備え、モニター画面に各投球者の投球毎の投球結果をエキサイターと呼ばれるアニメーション画像により表示する表示手段を備え、そのスコアを表示するオートスコアラーがあった。

また、ストライクが出た場合にエキサイターを表示した後、モニター画面上のルーレットが回りそのルーレットの数字の結果により賞品を提供するオートスコアラーがあった。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

これには次のような欠点があった。

(イ) 従来のオートスコアラーは、投球後の投球結果としてストライクやスペアが検出された場合にアニメーション画像のエキサイターにより投球結果のみを表示するもので、エキサイターそのものは商業的価値を全く持たなかった。

(ロ) また、アニメーションではない実在人物の録画映像によるエキサイターを表示することができず、エキサイターの用途は投球結果の表示のみに限られていた。

(ハ) そのため、各ボウリング場では何年間もの長期間にわたり同じアニメーションのエキサイターが使用され、ボウリング競技者にとっては魅力が薄れていた。

(ニ) また、ストライクが出た場合に、エキサイターが表示された後、ルーレットが回りそのルーレットの数字の結果により賞品を提供するオートスコアラーがあったが、それはストライクが出た後の運まかせのルーレットゲームであり、技術を競うボウリング競技とは別次元のものであった。

【０００４】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明のCMオートスコアラーは、投球者の投球結果に応じて、モニター画面にアニメーションではない実録映像を表示する手段と、企業等から提供される宣伝広告用のCM映像をエキサイターとして表示する手段とを備え、その表示回数、種類などの表示結果に応じて一定基準を超えたか

どうかを判定する判定 を有するものである。

【0005】

【作用】

ボウリング場において、投球者の投球レーンが決まるとコンソール及びレーン上のモニター画面にフロントのCMオートスコアラーからCM種類、並びに投球者名、ハンデキャップなどの競技用データが送信される。

送信が完了すると、ゲームスタートのタイトル画面としてのCMフィルムが放映され、ボウリング競技が開始される。

投球の度に、その結果により、異なった録画映像が放映される。

その録画映像はスポンサーから提供された宣伝広告用エキサイターであり、投球結果を表示すると同時に宣伝広告をも行うものである。

競技終了時にはスコアが表示されるだけでなく、表示されたエキサイターの個数、回数等が一定の基準を超えたかどうかを判定し、表示する。

最後にゲーム終了のCMフィルムがスポンサー名と共に放映され、ボウリング競技が終了する。

競技結果はCMオートスコアラーにより印刷され、投球者に配布される。

【0006】

【実施例】

図1に示すように、CMオートスコアラーを中央制御するメインMCT6に入力された投球者名、ハンデキャップ、ゲームタイプ等の競技用データはアーケネット5を通じてスコアラー4にデータ送信される。

また、メインMCT6に入力されたCMエキサイター種類及びその表示命令はアーケネット7を通じて画像表示ホスト8にデータ送信される。

なお、画像表示ホスト8はスコアラー4からの要求を各レーンの画像表示PC12に伝えるためのサーバーである。

画像表示ホスト8に送信されたデータはイーサーネット9を通じて画像表示PC12にデータ送信される。

なお、画像表示PC12は2レーンにつき1台、レーン数に応じて設置され、内部にMPEGファイルによるCMエキサイター画像を保存し、各レーンにCM

エキサイター画像を送るコンピュータである。

画像表示PC12から送信されるCMエキサイター画像はマルチセクター11によりジューク画像、ビデオ画像などの他の画面信号から手動又は自動で切り替えられ、画像表示用ラインであるコンポジット10を通じてオーバーヘッドディスプレイ1に送信され表示される。

なお、オーバーヘッドディスプレイ1は各レーン上の天井部に設置され、スコアシート及びCMエキサイターその他、ジューク画像、ビデオ画像等を表示するモニター画面である。

【0007】

CMエキサイター画像が送信されると、一旦CMエキサイター画像のタイトル画面が表示された後、スコアラ-4からTTL3を通じてコンポジット10からRGB2への切替命令が出される。

RGB2に切り替わると、RGB2を通じてスコアシート画面の表示通信がなされ、オーバーヘッドディスプレイ1にはスコアシート画面が表示される。

投球者はこのスコアシート画面が表示されるとボウリング競技を開始する。

そして、その投球結果のデータがスコアラ-4からメインMCT6に送信されると、上記と同様の経路で、スコアラ-4からの要求を画像表示ホスト8、画像表示PC12に伝え、画像表示PC12で選択されたCMエキサイター画像が、オーバーヘッドディスプレイ1に送信され表示される。

再び、スコアラ-4からTTL3を通じてコンポジット10からRGB2への切替命令が出され、RGB2に切り替わると、RGB2を通じてスコアシート画面の表示通信がなされ、オーバーヘッドディスプレイ1にはスコアシート画面が表示され、以下投球者の投球の度に同様の通信が繰り返される。

【0008】

(1) 例えば、10人グループ登場者によるCMエキサイターを使用する場合について説明すると、投球者が投球レーンに待機するとコンソール及びレーン上のモニター画面にフロントのCMオートスコアラ-からCM種類、並びに投球者名、ハンデキャップなどの競技用データが送信される。

(2) 送信が完了すると、タイトル画面としての10人グループの全員がモニタ

一画面上に登場し、商品DPRとゲームスタートを宣言し、リング競技が開始される。

登場者10人を仮にaからjとして、投球結果による登場人物を次のように設定し、スキャナーにより検出され送信される投球結果に応じて一人ずつ表示する。

ストライク ……aまたはb

スピア ……cまたはdまたはe

0本倒してミス ……fまたはg

何本か倒してミス ……hまたはi

スプリット ……j

全ての場面において商品を持って登場し、ストライクやスピアの時は拍手をしたり誉めたりし、逆にミスしたときはなぐさめる。

【0009】

(3) 競技終了時にはスコアが表示されるだけでなく、全員が登場したかどうか、ストライクやスピアで登場するaからeが何回表示されたか、あるいは所定のフレームで誰が登場したか、何人登場したかなどにより、一定の基準を超えたかどうかを自動的に判定する。

例えば、基準を次のように設定した場合、

A) 10人全員が登場したか

B) aからeまでの誰かが3回以上登場したか

C) 第7フレームでaが登場したか

D) 複数の投球者がいた場合第3、第6、第9フレームのどこかで全投球者がaからeまでの誰かを登場させることができたか

この4つの条件のうちどれかをクリアすれば良いものとし、ゲーム中は図2のようにスコア画面の上部に全員の顔写真a～jを表示しておき登場した者は順次消していく。

また図3のように、aからeまでの誰かが登場した所、すなわちストライク又はスピアの印は赤マークで表示しておく。

ゲーム終了時に、上記4条件のどれかがクリアされたかどうかを投球者毎に自動的に判定する。

（４）再びグループ全商品を持って登場して判定結果をした後、ゲーム終了を告げる。

ゲーム数を制限しないことにより、初心者でも一定の基準をこえることが可能になる。

競技結果はCMオートスコアラーにより印刷され、投球者に配布される。

判定結果が一定の基準を超えた場合は、販売促進の賞品としてグループが持っていた商品を投球者に提供する。

【００１０】

【発明の効果】

本発明により、エキサイターが商業的価値を持ち、企業をスポンサーにつけることが可能になったので、さまざまなエキサイターを提供することが可能になった。

投球者はバラエティに富んだエキサイターにより、従来にはない楽しみ方ができ、しかも販売促進の賞品を目指して競技するという励みも得ることになった。

スポンサーとしての企業にとっては、非常に効果的な広告媒体を手に入れることができる。

例えば、３０レーンで１レーン当たり一日３０ゲーム消化する日本の平均的なボウリング場の場合、１ゲーム中にエキサイターが１０回登場すると、一ヶ月で放映されるCMエキサイターの回数は

$$30 \text{ レーン} \times 30 \text{ ゲーム} \times 10 \text{ 回} \times 30 \text{ 日} = 27 \text{ 万回}$$

という膨大な回数になる。

しかも、各レーン上で投球者正面のモニターテレビの大画面に映し出されるので確実に目に触れるもので、安価で効果的な広告媒体となり得る。

ボウリング場にとっても、さまざまなCMエキサイターが無償で提供され、企業からの広告料収入が得られるだけでなく、その登場者の人気と販売促進の賞品の活用により売り上げの増加が期待される。

【図面の簡単な説明】

【図１】

本発明のCMオートスコアラーを示す概要図である。

【図2】

上部に全員の顔写真a～jを表示したスコア画面である。

【図3】

ストライク又はスペアの印を赤マークで表示したスコア画面である。

【符号の説明】

- 1 オーバーヘッドディスプレイ
- 2 RGB
- 3 TTL
- 4 スコアラー
- 5 アークネット
- 6 メインMCT
- 7 アークネット
- 8 画像表示ホスト
- 9 イーサーネット
- 10 コンポジット
- 11 マルチセレクター
- 12 画像表示PC

10057724-012502

【書類名】

書

【要約】

【課題】 従来のオートスコアラーは、投球後の投球結果としてストライクやスパアが検出された場合にアニメーション画像のエキサイターにより投球結果のみを表示するものであったが、アニメーションではない実在人物の録画映像をエキサイターに表示することを目的とする。

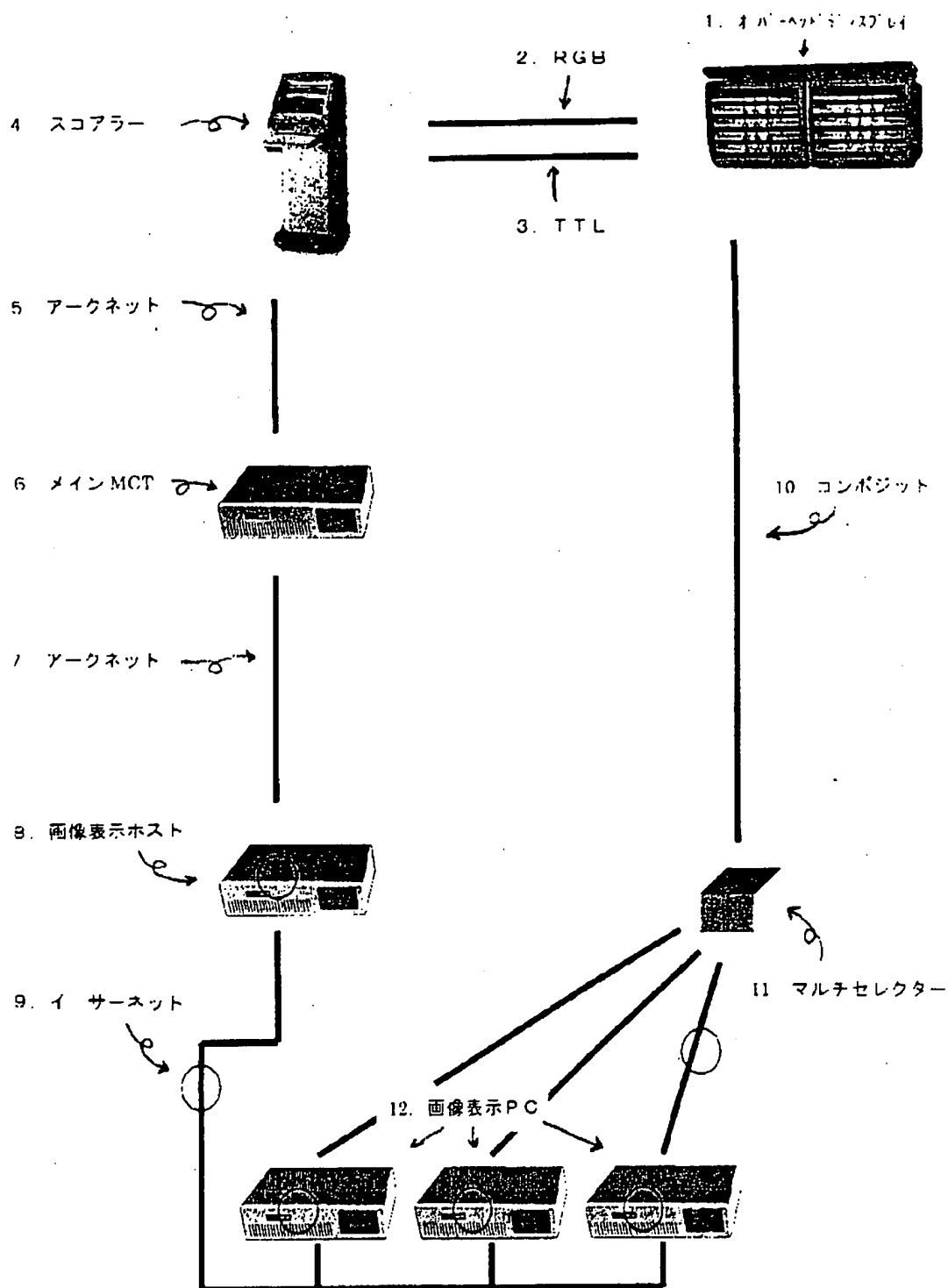
【解決手段】 この発明は、ボウリング場においてボウリングをする際、モニター画面上に投球結果の表示と同時に企業等の広告宣伝及び販売促進をおこなうための、アニメーションではない実在人物の録画映像並びに音声によるエキサイターを表示し、競技終了後に表示回数、種類、表示フレーム、により一定の基準を超えたかどうかを判定するCMオートスコアラーである。

【選択図】 図1

1005725-010002

【書類名】

【図1】



【図2】




Diagram showing bowling pins and lane numbers 1 through 10.

NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	HCP
井上	20	39	48	68	88	8	8	8	8	8	0
柳沢	8	0	10	9	6	8	8	8	8	8	0
小泉	18	26	35	55	75	8	8	8	8	8	0
馬場	24	34	46	76	8	8	8	8	8	8	0
白沢	0	10	9	6	8	8	8	8	8	8	0

【図3】




Diagram showing bowling pins and lane numbers 1 through 10.

NAME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	HCP
井上	20	39	48	68	88	8	8	8	8	8	0
柳沢	8	0	10	9	6	8	8	8	8	8	0
小泉	18	26	35	55	75	8	8	8	8	8	0
馬場	24	34	46	76	8	8	8	8	8	8	0
白沢	0	10	9	6	8	8	8	8	8	8	0